

少年は百円玉を握りしめていた。目の前には美しくも輝く、夢を売ってくれるマシーンが、少年の百円玉を今や達しと待っている。百円玉を所定の穴に押し込み、つ、ついに銀色に光るハンドルを右に回した……。ガチャッ！とどうしたことがいつもなら、赤や青、色とりどりのカプセルが出るハズなのに……。ハンドルを握っていた手にはいつの間にかコントローラーII(もちろんファミコンよ！)が……。目の前のガチャポンマシーンはいつのまに

か消え……。何と夢か幻かSDガンダムがTV画面の中でメチャクチャ暴れていたのだった……。//

ジャー、ついに出来ました、全国のオモチャ屋の2頭身ヒーロー、足が短いと言われながらも、君たちの心をつかんで離さない爆笑軍団。その名もスーパーディフォルメ・ガンダム・ワールド(ちよとなげ〜な)ガチャポン戦士のスクランブル・ウォーズの始まりヨ。

DISK SYSTEM  
スーパーコンピュータ-20 SYSTEM

BAN-SG1

## ガンダムワールド ガチャポン戦士 スクランブルウォーズ



©創通エージェンシー・サンライズ  
©BANDAI 1987 MADE IN JAPAN

## ブライさんの1ポイント シミュレーション 「マイ・ネーム・イズ・ブライ」 「ディス・イズ・ア・SD!!」

●各マップの特徴をヨ〜フ考えよう。水中が多いもの、惑星がカッتونでる奴、宇宙ばっかとか、生産するユニットもそれに合わせた方がイイぜ。  
●各マップにはそれぞれ、出場可能、または、生産可能なユニットが制限されてる。生産できないからって、ワメなヨ。  
●まあ〜、その、波状攻撃が初心者君には基本だね。安いザクなんかで少しづつ敵をくずしていこう!!  
●やっぱり、カネや、金、カネ、おぜぜ、これがなきゃ生産できまへん。金のなる木の都市やコロニーはしっかり防衛しよう。  
●君の性格を戦いにいかそう、ポリシーを持つこと!!

たとえば……

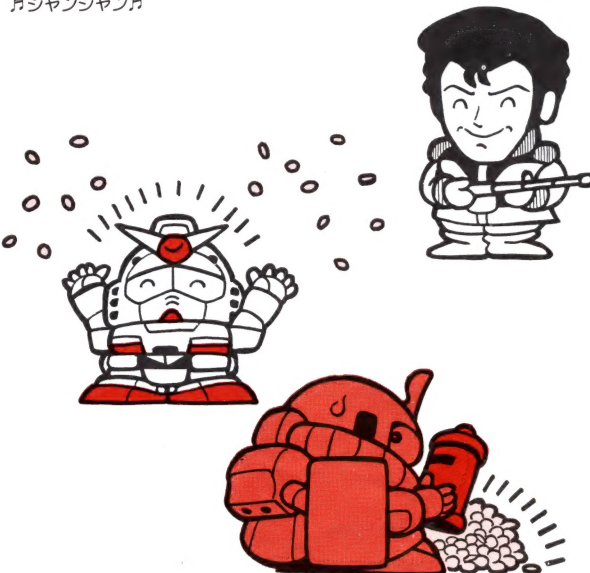
①じつとガマンの予タイプ

「ほ〜らよく、ちよ金箱にがつぽりたててるあの子。」  
高性能な、高〜いユニットばかりつくって、ビシッ、バシッ、ザクなんかをやっつけよう。相手が勝手につぶれるまで待つことです。

②きりぎりすのムダ使いタイプ

「ちよとためると、すぐにくだらない物を買う君 / お母さんにおこられてる君だよ、キミ!!」  
安い、ザクやグフをザクザク生産して、物量作戦で攻める、相手に反撃のゆとりを与えないことね!!

「イイデスカ?、ワッカリマシタカ?」  
「デワ、ハバ・ナイス・ディー」  
♪ジャンジャン♪



## ディスクカードを書き換えたら シールも きれいにはりかえよう!

1 まずはじめに、ディスクカードについている古いシールをきれいにはがしましょう。重ねてシールをはると故障の原因になります。

2 古いシールをはがしたら、ディスクカード用シールの SIDE A と SIDE B をよく確かめて、決められた位置にきちんとはりましょう。

3 シールがずれたり、はがれやすくなっていないか、もう一度確かめてください。特にシールの四隅はていねいにおさえてください。

注意  
ディスクカード用シール (SIDE A・SIDE B) 以外のシールをディスクカードにはるのは絶対にやめてください。故障の原因となります。

## まず、ゲームを始める準備をしよう

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプタ、ディスクドライブを正しく接続し、本体のPOWERをON。ディスクカードのSIDE Aをセットしてしばらく待つとタイトル画面が現れる。

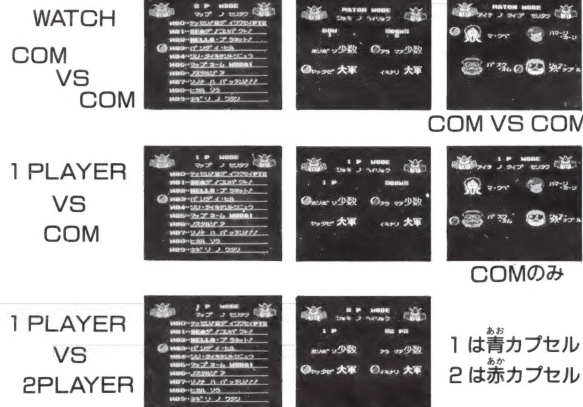
さてスタートボタンを押すと次のモード画面、ここで次の4つから選択しよう。(＋ボタンで選んでAで決定)

WATCH (コンピュータ同志で戦わせる)  
1. PLAYER (1人用)  
2. PLAYER (2人用)  
CONTINUE (セーブしたゲームを行う)

CONTINUE以外はすべてマップ選択画面になります。

○マップ/センタク 君の戦いたいバトルフィールドを選べ!  
○ショキノヘイリョク どちらでも好きな方を /  
○アイテナイタイプ シャアもハマーンもいるのデス

カプセルカーソルを＋ボタンで動かし、Aボタンで決定。



さあいよいよゲームが始まる……。

## SAVE セーブ

毎度おなじみのセーブ機能ですが、ナント、WATCH、1PLAY、2PLAY、3つのモードともSAVEが可能!!

ゲームの途中でセレクトボタンを押すとインフォメーションボードでA OK B EXITかを聞いて来たら OK を選んでAボタンを押せば「NOW SAVING」が出てセーブされるのだ。セーブは現時点での状態そのまままで保存され、後日続きを楽しめちゃうのだ。

※セーブは1データだけで、新しいゲームをセーブすると前のデータは消えてしまいます。  
※WATCHモードと1PLAYのときはセレクトボタンを押した瞬間にセーブ画面がかわるまで押し続けてください。

## スーパーリアルシミュレーションゲームだ!!

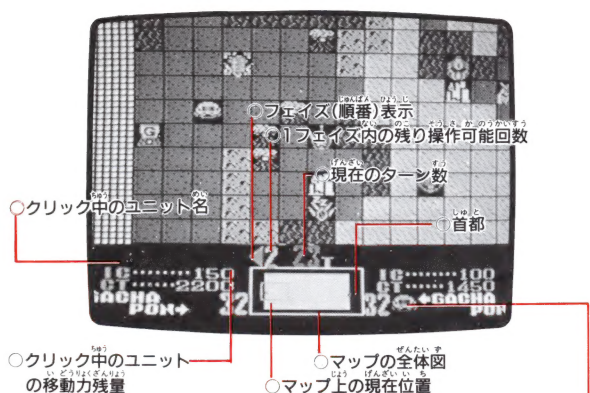
タタのTVゲームだと思っている君、キミ!!いくらMSが足の短かいディフォルメだからって/カにしてちゃイケナイヨ。シミュレーションゲーム(本格的な戦術ゲーム)を知っている人ならわかると思うけど、チョット頭を使わないと勝てないんだ、ただ単に1対1で戦闘するだけじゃなくて、将棋のように複数のちがった性質・強さを持つMSを動かしてコロニーや都市を占領しつつ資金をかせいで首都でMSを新しく生産したりと様々な条件を有効に使わないと勝てないんだ。敵側の首都を占領するまでこの頭脳戦が続けられるゾ。(ウンツ、ムツカシ!!)

## シミュレーションゲームをする前に…。 次の言葉の意味を覚えといてね。

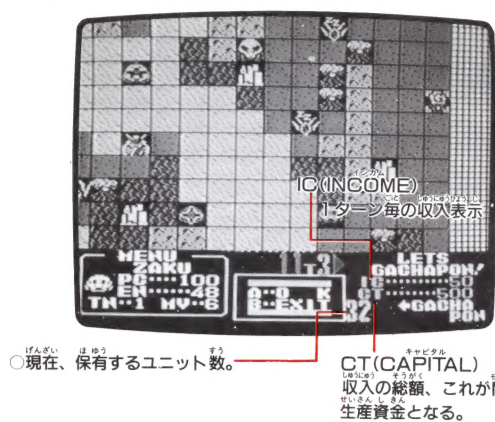
■フェイス PHASE  
これはね、自分の番のことを言うんだ。ゲーム中は、1回のフェイスで3つの操作ができるヨ。  
■ターン TURN  
自分のフェイスと相手のフェイスを1回づつ行なうと1つの単位が終了。この単位をターン(TURN)と言う。ユニットの生産時間はこのターン数であらわしてるのだ。  
■スクウェア SQUARE  
マップ画面の四角の枠1つ1つを言う  
■ユニット  
MS・MA・戦艦それぞれをユニット呼ぶのヨ。  
■クリック  
ユニットを移動したり生産工場を稼働させるためのカーソルを合わせ、操作できるようにすることを言うの!!

## インフォメーション画面ダョ〜ン。

○首都をクリックすると生産指令画面が出現



○クリック中のユニットの移動力残量  
○エネルギー量 MAX / 残量  
○現在、首都の「ガチャポン」マシンで生産中のユニット完成すると白黒が、青や赤に変わり、音と点滅で知らせる。



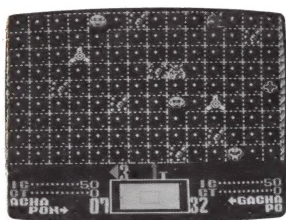
○現在、保有するユニット数。  
CT (CAPITAL) 収入の総額、これがMSの生産資金となる。

## コントローラー基本操作

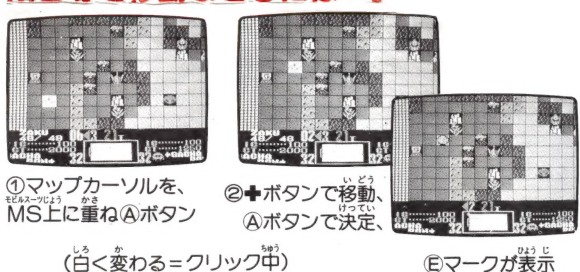
① ② +ボタン ユニットの動かす、カーソル操作  
START ゲーム開始、バトルモード開始  
SELECT セーブ  
Bボタン 武器2又は変形、クリックのキャンセル  
Aボタン 武器1、クリック  
※パス以外のセーブ、モード選択、バトルモードスタート等はコントローラー①側で行います。

## マップモードでの戦いは頭を使うのヨ!

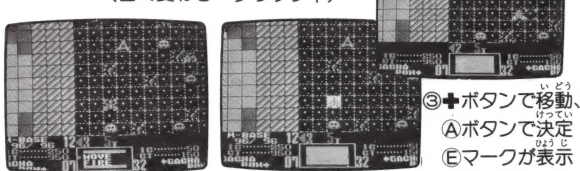
写真がマップモードの画面だけど……  
戦闘を始める前に基本操作をおぼえてネ!



## MS等を移動させるには…。



①マップカーソルを、MS上に重ねるAボタン  
②+ボタンで移動、Aボタンで決定、Eマークが表示  
(白く変わる=クリック中)



③+ボタンで移動、Aボタンで決定、Eマークが表示  
(白く変わる=クリック中)

## 戦艦はマップ上で攻撃ができる!!

①移動の②で「FIRE」を選びAボタン  
②「MISSILE」or「BEAM」を選びAボタン  
③照準を+ボタンで敵駒に合わせAで発射!  
命中したり、ハズれたり、ユニークなSDらしい画面表示があるヨ

射程距離は4スクウェア以内。ミサイルはダメージが大きく命中率が低い  
ビームはダメージが小さいが命中率が高い

以上の操作は最後のAボタン(移動ならE表示、攻撃なら発射)を押す以前ならBボタンでキャンセルが可能なんだ。





## ○パスもできるゾ

⑧ボタンを押しながら④ボタンを押すと、インフォメーション画面にA...OK B...EXIT と聞いてくるからパスするなら④ボタンを押そう。  
ターン数をかせいだり、ユニットを必要以上に動かしたくない時に使うのだ。

## マップにはイッパイ種類があるのダーツ

マップ上で区切られた枠をスクウェアと言うんだけど、そのスクウェアの地形によってMSの必要な移動量がちがうヨ。各々の地形の移動量が移動するたびに減っていくゾ。また、占領するとCT(資金)が手に入る所、バトルモード時での特徴の違いなどよく覚えよう!!

地形	名称	移動コスト	バトルモード時特徴	地形	名称	移動コスト	バトルモード時特徴
宇宙	SPACE	1	障害物はないが、慣性が働く	宇宙	SPACE	1	宇宙での資金源となるユニットのエネルギー補給地。
アステロイド	ASTEROID	3	障害物もあり、慣性もある。守衛的地形	都市	CITY	1	地上での資金源となるユニットのエネルギー補給地。
大気圏	ATMOSPHERE	1	下に引力が働く。一層下まで落ちるとダメージを受ける。	火山	VOLCANO	1	移動不可。唯一、進入不可能な地形。
森林	FOREST	2	地上での基本的な障害物。	砂漠	DESERT	3	平地と同じだが移動コストが高い。
平野	PLAIN	1	障害物はなく自由に動ける。	首都	CAPITAL	3	第一ユニットの生産ができる場所。ここが陥落するとゲーム終了。
海	SEA	3(1)	水中用MSに有利な向きに浮力が働く。				

## スゲー!MSを自分で生産しちゃうんだ。

### 生産指令

自分のフェイズになったら、自分のエリアの首都をクリックしよう。(クリックは④ボタンね)

そうすると青だと赤側のインフォメーション画面に、赤だと青側に生産指令が表示されるんだ。

そしたら、+ボタンの↓でユニットを選択して④ボタンで生産開始だ!!

※各ユニットの総数は最大32。  
赤軍32、青軍32 計64まで生産可能。

## ユニットにエネルギーを補給セヨ!

エネルギーは都市やコロニーで1ターン待てば補給される。しかし、バトルモードによる、防衛戦勝利なら一度外へ出て、戻って1ターン、侵襲勝利ならもう1ターン待つコト。ただし、首都では補給できないし、自軍の首都へはユニットは入れないヨ。

ユニットの名称	プロダクションコスト	生産費用
PC (PRODUCTION COST)		
EN (ENERGY)		エネルギー量
TN		生産に必要なターン数
MV		1フェイズの最大移動量

## バトルモード

2頭身ヒーローが短い足で縦横無尽に駆け回る。

リアルタイム、シューティング!!

マップモードで敵のいるスクウェア侵入

④ボタンを押すとバトルモードへ。

ロードが終了したらスタートボタンでバトル開始だ

マップモードではいろんな地形があったよネ、バトルモードだって同じさ。マップが宇宙ならバトルも宇宙、(隕石が飛んでくるゾ)、海なら水中に背景が変わるヨ。

## さあ、ハックエイ、ガチャポン!!

制限時間60秒!1本勝負

ユニットによって使用出来る武器がちがうから、ページのデータ表を見て研究しようネ!。

## ○エネルギーが0になった方が負け!!

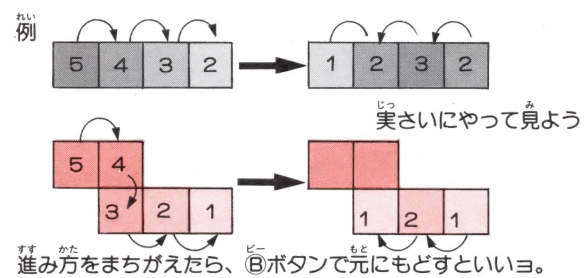
60秒の制限時間があるから、勝てそうにもない相手なら逃げ回るのも手か?

時間切れ〜の場合、エネルギーの残りが少ないユニットがそのチームの進行方向とは逆に一定距離もどされます。自軍側のマップ最後端部など(壁ぎわ)で、自分のユニットのエネルギーが少なくなると、マップ画面上で自軍のユニットが爆発/負けになる場合があるゾ。

## ゲームをスムーズに行なうコツ

### ○移動量の注意

移動量は次のように減りますからきをつけてね!



進み方をまちがえたら、⑧ボタンで元にもどすといひヨ。

## ○1フェイズは3回まで

1回のフェイズで3回まで操作できるけど、同じユニットは2度以上動かさないよ。都市で生産指令も1回、戦艦の攻撃も1回動かしたことになるからね。

TURNは999回が最高で、勝負がつかないとどうなるかって?、それは君、自分の目で確かめてヨ!!

## きょうふのMS・戦艦・MAなど全で一た

生産費用	PC	生産ターン数	TN
MAXエネルギー(最大値)EN			
マップモード移動力MV			
武器④ボタン用...④			
武器⑧ボタン用...⑧			

### お笑い戦士一覧表

<b>ZAKU ザク</b> PC.....100 TN.....1 EN.....48 MV.....6 ④マシンガン ⑧ビートホーク	<b>GOUF グフ</b> PC.....200 TN.....1 EN.....48 MV.....6 ④マシンガン ⑧ビートロッド
ご存知、ジオン軍の「バカ」の一つ覚え「ザク〜」。生産コストは適当、日本、いや宇宙イチ。モチロン強いので「首都」附近の都市占領に使いすはイカガシ!	ザクの「パワーUP版」のMSネ!。これは強そうになったでシヨ。なんたってビートロッドが武器だもんね。障害物を利用して中距離アタック!! だけど運動不足で、スピードがないが残念ヨ。
<b>DOM ドム</b> PC.....500 TN.....1 EN.....48 MV.....6 ④ジャイアントバズカ ⑧ビートサーベル	俺はな〜地上戦が得意なんだヨ。ザクやグフなんてメジらないぜ!バズーカだって弾のスピードは遅いけど、あたりやあ、爆風でだってダメージを与えられるゾ。なるべく障害物のある所でケンカしろ〜ぜ!!

<b>Z'GOK スゴック</b> PC.....800 TN.....1 EN.....48 MV.....6 ④ビーム砲	<b>ZOGG ゾッグ</b> PC.....1000 TN.....2 EN.....72 MV.....6 ④ビーム砲
ジオンのトビ魚とボクのコト。特技は水陸両用。特に水中での攻撃力と機動力はバツグン!!ボクの欠点は防衛不足と宇宙での能力が低いことなの。でも生産型では、ピカイチの出来ね。	オイ!スゴック、いい気になるなよ。水中じゃ俺の方が強さ〜ぜ!産産は出来ね〜ガヨ。守備力もハイレベル。だが、陸上と宇宙じゃ機動力が低いのだ。フリーライドと攻撃を受けたいようにしてくれな〜。
<b>GELGOOG ゲルググ</b> PC.....1000 TN.....1 EN.....64 MV.....8 ④ビームライフル ⑧ビームナギナタ	<b>RICK DIAS リックディアス</b> PC.....1500 TN.....1 EN.....64 MV.....10 ④ビームライフル ⑧ビームサーベル
MSの界隈がこのボクね。重装甲型の中では、高性能でコストパフォーマンスに優れているのが私。両方のビームサーベルは強力です。バツグン。攻撃隊の切りこみ隊長にバツグンの伊達男。	出た主人公か「白いMS」。私がガンダムです。そのオールマイティーな戦闘能力でどんな場所でもプライドで戦う。絶対、お買得です。「ガンダム、いつかま〜す」
<b>GUNDAM ガンダム</b> PC.....1500 TN.....1 EN.....64 MV.....10 ④ビームライフル ⑧ビームサーベル	

<b>GA-ZOWMN ガーゾウム</b> PC.....1,800 TN.....1 EN.....64 MV.....10 ④ビームライフル ⑧ビームサーベル	<b>ELMETH エルメス ララァ専用MA</b> PC.....1,800 TN.....2 EN.....72 MV.....12 ④ビーム砲
ちょっと体型はゴツいが、機動力は高いぜ。影の実力者は俺のことヨ。ビームサーベルの威力は量産型では最強だゾ。どちらかといえば防衛向きさ。	ワタシはMSじゃなくてMAなの。NEWタイプが使う、サイコミュでビートを操るビーム攻撃は宇宙などで圧倒的に強い。でもさすがに俺の腕で接近戦に弱いヨ。
<b>BOUND-DOG バウンドドッグ</b> PC.....2,000 TN.....2 EN.....72 MV.....12 ④ビームライフル ⑧変形	<b>ASSHIMAR アッシュマー</b> PC.....2,000 TN.....2 EN.....72 MV.....12 ④ビームライフル ⑧変形
変形はアタマだけじゃないヨ。アッシュマーさん、パワーだつて同じ攻撃力だつて負けないし、それに量産型でも、でも安売りのしなから、ちょっと高めの生産コストよ〜。	なんと俺は変形しちゃうんだゾ。そして強力なビームでピンパシ敵をやっつける。変形するとスピードUP、MS状態なら正確な攻撃が可能。移動力もピカイチだぜ。
<b>ZIONG ジオンク</b> PC.....3,200 TN.....2 EN.....80 MV.....10 ④有線ハンドビーム	

<b>MESSALA メッサーラ</b> PC.....4,000 TN.....2 EN.....80 MV.....11 ④ビーム砲	<b>100SHIKI 百式</b> PC.....3,500 TN.....2 EN.....80 MV.....10 ④ビームライフル ⑧ビームサーベル
俺ならZガンダムとだって対等にやれるぜ。なんたって拡張ビームは超え〜よな。俺は宇宙生れだから空間戦の方が得意だが、まあ攻撃隊の隊長として使ってくれ!	俺は、エルメス、ジオングの仲間です。でもビームサーベルも使えるからエライです。動きもしなやか、口にも広がるジョーシナリ、マツタリ感、あと味よい、ファンネル攻撃は、最高!!
<b>Z-GUNDAM ゼータガンダム</b> PC.....4,000 TN.....2 EN.....80 MV.....11 ④ビームライフル ⑧ビームサーベル	<b>QUBELEY キュベレイ</b> PC.....4,200 TN.....3 EN.....80 MV.....12 ④ファンネル ⑧ビームサーベル
もちろん主人公か、だから戦艦はオールマイティーにこなす。GUNDAMより数段強力なビームと機動力はあるけど、ただ、タダ〜ただじゃない、値段が高〜い。	私は、エルメス、ジオングの仲間です。でもビームサーベルも使えるからエライです。動きもしなやか、口にも広がるジョーシナリ、マツタリ感、あと味よい、ファンネル攻撃は、最高!!

<b>HAMMA-HAMMA ハンハムマ</b> PC.....4,500 TN.....3 EN.....88 MV.....12 ④有線ハンドビーム ⑧ビームサーベル	<b>ZZ-GUNDAM ダブルゼータガンダム</b> PC.....5,500 TN.....3 EN.....96 MV.....12 ④ビームライフル ⑧ビームサーベル
サイコミュじゃないけどハンドビームは強力、ビームサーベルもZZガンダムと同等の威力という、ハンマじゃない奴、やつぱり、製産時間長め、お値段、高級品並ね。	ぶ〜大統領!!、遂に真打ちの登場。究極のガンダム、とヨシヨシちゃうぐら強い。だけど、高い。だれもMSを、ぐ〜とガマンして通る?Qアキラメる?でも、ノドから手が〜!!
<b>PSYCO GUNDAM サイコガンダム</b> PC.....5,500 TN.....3 EN.....96 MV.....10 ④拡張メガ粒子砲	ど〜せ俺はガンダムチームに入れてもらえなかつたし、通るのに時間もお金もかかるよ〜。だろヨ。重くてノロイけど、拡張メガ粒子砲は立くぐもつと強いちゃうぜ。スゲー威力なんだヨ向う所蔵なんだ!!
<b>WHITE BASE ホワイトベース</b> PC.....8,000 TN.....4 EN.....96 MV.....12 ④追尾ミサイル	マップモードでも攻撃できるのだ。それに地形の制約を受けず移動量は1つずつ、大気圏は別だけだね。コロニーや都市の占領には使えない。ただ追尾ミサイルは当たればスゴイ威力。大事にしようね、高いから。

<b>MUSHA-GUNDAM 武者ガンダム</b> PC..... TN..... EN..... MV..... ④ ⑧	何者かはすべて謎につつまれてる。SDの中でも最近人気は赤丸急上昇の強い奴だ。「ど〜この誰だか知らないけれど、やっぱり何だかわからない」はたして武者ガンダムはいずこへ.....。
--	--

## よけいなお世話のアイテムさん! (バトルモードでおじゃましま〜す)

アイテム	効果
戦闘時間	●戦闘時間が10秒減少します。
エネルギーアップ	●④のエネルギーがUPします。但し、ENMAX>=ENの制限よりMSのENMAXより多くはなりません。
移動スピードアップ	●約10秒間、戦闘モードでの移動スピードがUP。だけど、スピードのものと違いMSには効果がない。
ストップ	●取った方の動きが5秒間STOPしてしまふ呪いのお札。

## ゲーム終了、ラストのエンディングは楽しみネ!!

エンディングの時、スコアが表示されちゃうぞ。最終ターン数、自軍のユニット総数、占領した都市やコロニーの数など、終了データもバッチリ!!君の実力がわかるね。

これだけは覚えておいてほしい注意事項

ディスクカードはカセットよりもデリケート。注意事項を守ってやらないと、こわれちゃうぞ。

## ディスクカードは大切に取扱おう

ディスクカードの窓から見える茶色の磁気フィルム部分には、絶対に指などで直接触れないで!それから、そこを汚したり傷つけたりしないように気をつけよう。

●ディスクカードは湿気や暑さにはとっても弱い。風通しのよい涼しい場所に保管してね。

●ゴミゴミしたところは大キライ!ホコリはディスクカードの大敵なのだ。また、直射日光のあたる場所にも置かないで欲しい。

●磁石を近づけると、データが消えちゃうぞ。テレビやラジオなどにも磁力があるので、近づけないようにしよう。

●折りまげたり、踏んづけたりするのはもってのほか。いつもプラスチックのケースの中に入れておいてね。

ディスクドライブの赤ランプがついている時、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに手を触れちゃダメ。ディスクシステムの説明書もよく読もう!

## ディスクシステムが正常に作動しなくなったときには...

ディスクシステムが正常に作動しないときには、画面に異状を知らせるエラーメッセージが表示されるよ。君のディスクシステムでエラーが出たら、下の表を参考にして原因を調べよう!

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR.01	ディスクカードがちゃんとセットされていない。カードを取り出し、もう一度セットしなおそう。
BATTERY ERR.02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池の新しいものと交換しよう。
エラー ERR.03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
エラー ERR.04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エラー ERR.05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめよう。
エラー ERR.06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめよう。
エラー A.B SIDE ERR.07	ディスクカードの裏と裏が逆にセットされている。
エラー ERR.08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめよう。
エラー ERR.20〜	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しよう。

発売元  
株式会社バンダイ  
玩具部(E/L)  
東京都台東区駒形2-5-4 4111

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

※使用されている写真・イラストと製品が異なる場合がありますのでご了承ください。

※遊びすぎに注意して、目を大切にしましょう。

商品の企画、生産には万全の注意を払っていますが、ゲーム内容が非常に複雑なために、プログラム上、予期できない不都合が発生する場合があります。万二、誤動作等を起こすような場合がございましたら、弊社まで御一報ください。

お父さま、お母さま方へ(必ずお読みください)  
このたびは、バンダイ製品をお買い上げいただき、まことにありがとうございます。品質管理には万全を期しておりますが、万一お気付きの点がございましたら、お客様相談センターまでお問い合わせください。なお、お問い合わせの際は、住所・氏名(保護者)・電話番号と、お名前・お年も必ずお知らせください。

バンダイお客様相談センター  
(東京) 東京都台東区蔵前3-1-12 千111 ☎03-865-9991  
(大阪) 大阪市東区久宝寺町4-51 ☎540-06-942-0371  
(名古屋) 名古屋市昭和区御器所3-2-5 千466 ☎052-872-0371  
電話受付時間 月〜金曜日(除く祝日) 10〜16時

おことわり  
ゲーム内容について、電話でのお問い合わせには一切お答えできませんので、ご了承ください。なおゲームのヒントはファミコン専門誌を二覧になるか、03-865-9999-9996でお聞きください。

©創通エージェンシー・サンライズ  
©BANDAI 1987 MADE IN JAPAN

